

実践報告

価値ある対象に主体的に関わり続ける子どもが育つ 生活科学習

－導入段階での試しの活動を通して－

豆田 幸彦* ・ 倉本 哲男**

Life Centered Study to Foster Students
who Autonomously Learn Valuable Objects
Through “Trying Activities” as Introductions of the Learning Process

Yukihiko MAMEDA* and Tetsuo KURAMOTO**

【要約】

生活科の学習の特徴は、身のまわりの「ひと・もの・こと」といった対象に、子どもが思いや願いをもって働きかける「直接の具体的な活動や体験」が中心である。この直接の具体的な活動や体験があってこそ、気付きが生まれたり、他者との関わりが生まれたりし、言語活動の充実等につながると考える。今回の研究では、直接の具体的な活動や体験の充実を目指し、導入段階の在り方に着目し、試しの活動を設けながらじっくり対象と出会い、その中から思いを寄せる対象へと関わるような単元構成を仕組んだ。

【キーワード】

生活科、価値ある対象、主体的、思いや願い、試しの活動、自己決定

1. はじめに

生活科は、導入から20年が経過した現在、学校教育の中で定着してきた観がある。しかし、近年の研究冊子や研修会での資料等を見てみると、学習過程や、年間計画がどの学校も似ている取り組みが多い。また、実際の指導では、教科書通りであったり、何年も前に作成された年間計画のままの場合も見受けられ、安全面への配慮や情報機器の活用などの社会的な状況や地域の実態・子どもの実態に合わせた活動や体験について、工夫や改善の必要があると考える。

また、学習指導要領の改訂に伴い、「気付きの質を高めること」や「言語活動の充実」について生活科として求められる視点がある。それは「活動や体験の充実」と対になってこそ育まれるもので、生活科として一番大事にされてきた直接的な「活動や体験」の在り方について見つめ直すことは重要であると考え。

(1) 研究主題について

子どもが、小学校でも生き生きと活動できる場としての生活科学習において、直接的に対象に関わり、活動に没頭することについて研究を進めていくことは意義あることと考える。以上の理由から、研究主題を「価値ある対象に主体的に関わり続ける子どもが育つ生活科学習」とした。

*佐賀大学文化教育学部附属小学校

**前佐賀大学文化教育学部附属教育実践総合センター

(2) 研究主題具現化の方途

具体的な活動や体験は、対象との出会いによって意欲がかき立てられ、対象に関わろうとすることが前提となってくる。このとき、関わりたいと思うような選択肢が多くあり、その中で自分が没頭していきたいと思うような価値ある対象を見いだすためには、十分な時間や手立てが必要となってくる。その際、自分のこれまでの経験や好みなどと照らし合わせることで自ら価値ある対象を選ぶ根拠となり、自分の思いや願いが明確になることで主体的な充実した活動や体験につながる。

そして、自ら選んだ対象に関わる経験を十分に行う経験を繰り返すうちに、対象への関わり方について学んでいくことができる。関わりたい対象と繰り返し関わり、他の対象と比べたり他者と比べたりすることで、対象へのよりよい気付きや自分への気付きが生まれ、自己決定ができた自分や対象としっかり関わることでできた自分などの自己肯定感が生まれる。

この自己肯定感により、さらに、身のまわりの対象の中から価値ある対象を自ら選び、主体的に対象に関わり続けるようになるという一連のサイクルができると考える。

そこで、本年度は、子どもが主体的に関わりたいと思う価値ある対象を選び出すために、試しの活動や体験を位置づけた単元の構成や学習指導の在り方を探り、幼稚園から小学校への「発達や学びの連続性」を視野に入れた実践研究に取り組んでいく（図1①②の部分）。

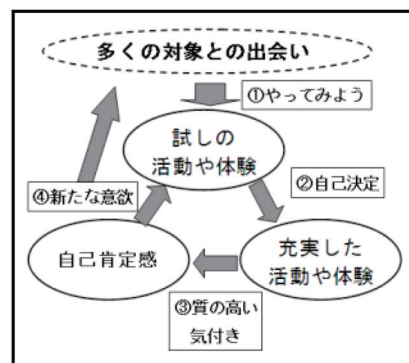


図1 主体的な活動へのサイクル

(3) 研究の視点の詳細

① 自分が特に関わりたい対象を選ぶ前段としての出会いの場「おためしタイム」

子どもは、初めて出会う人や物、事柄に興味を示し、どれも関わってみたいと思い活動します。そして様々な対象に関わる中で、自分が特に関わりたいと思う価値ある対象（以下：特に関わりたい対象）に、より深く関わっていく。しかし、中には自分で決めきれなかったり、自分で特に関わりたい対象を選んで繰り返し関わっていることに気付いていなかったりする。

そこで、自分が特に関わりたい対象を選ぶ前段として、どのような対象があるかを知るために、複数の対象と出会う場「おためしタイム」を単元の導入段階に設ける。ここでは、試しに対象に関わることで、自分の思いや願いをもつきっかけとする。その後、自分の経験や興味・関心と照らし合わせ、特に関わりたい対象を選び、活動の見通しをもつようにしていく（表1）。

表1 単元の指導過程の例

過程	活動内容
導入	おためしタイム：ステップ①
	おためしタイム：ステップ②
展開	特に関わりたい対象に関する活動
終末	単元全体を振り返る活動

② 「おためしタイム」の具体的な内容

具体的な活動や体験を行うときに、子どもたちの意欲が喚起されるような対象との出会いが重要となる。意欲を喚起し、子どもが思いや願いをもてるような対象との出会わせ方が必要となる。ここでは、子どもの日常生活における意識や興味・関心のある対象に焦点をあてる。

まず、入り口（ステップ①）として対象と出会う場を設ける。その後、気になったことや、やってみようかなと思う対象に関わる場（ステップ②）を複数回設ける。その際、幼児教育とのつながりを意識して、「〇〇してみよう」という誘いをかけるような出会わせ方を仕組んでいく。そして、複数の対象と関わっていく中で、対象同士を比べたり、これまでの経験や自分の興味・関心と照ら

し合わせていきながら、次第に自分の思いや願いをもつことができるようにしていく。また、いくつかの対象と出会い、試しの活動の中で楽しかったことを「おためしマップ」に記録していき、特に関わりたい対象を選ぶ活動へと生かせるようにする。

ここでは、対象に関わってみる試しの直接体験と「おためしマップ」への記入のセットを「おためしタイム」とする。

③ 「おためしマップ」とは

これから特に関わりたい対象を選ぶ活動につなげる手立てとして用いるのが「おためしマップ」(図2)である。試しの活動で関わった対象について振り返り、自分が活動している様子や楽しかった気持ちなどを簡単な絵や吹き出しに記入していく。この活動は、複数回行う試しの活動ごとに、1単位時間の後半に位置づける。今回は1枚の「おためしマップ」に書き加えていく形をとる。

この「おためしマップ」を基に、試しの活動での自分の活動を振り返り、自分が特に関わりたい対象を明確にしていくことで、より主体的に関わることができ、活動や体験の充実につながると考える。

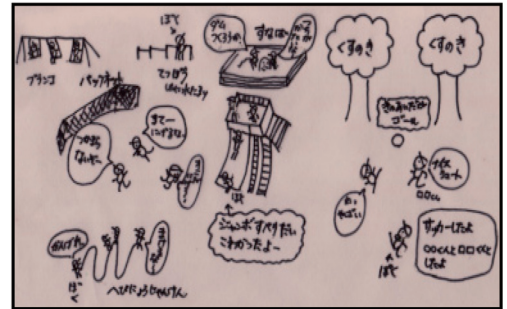


図2 おためしマップ記入例

3. 研究の視点を取り入れた実践事例(平成24年11～12月実施)

(1) 実践単元の概要

① 単元名 おちばや木のみで「わくわくランド」(内容5, 6)

② 単元の目標

秋という季節感を感じ、秋ならではの木の実や落ち葉を使った遊びや飾り作りを楽しむことを通して、遊びを考えたり遊ぶ物、飾りなどを作ったりするおもしろさや、友達や幼稚園児と一緒に遊ぶ楽しさについて気付き、これからさらに意欲的に季節や人、自然に関わろうとすることができる。

③ 単元とその指導

○ 児童の実態について

本学級の児童は、休み時間に虫や木の実を探すなど、自然と触れ合ったり、友達と活発に遊んだりすることが多い。また、生活の中から生き物や季節を感じる物など、見つけたことを書き表す「はっけんカード」を書いた経験がある。主に書く内容は、生き物のことや落ち葉や木の実など自然の物が多い。そして、「はっけんカード」を書いたり、友達の「はっけんカード」の紹介を聞いてさらに生き物や木や草花に関わろうとする姿がある。

これらのことから、児童は、落ち葉や、木の実など自然の物への興味・関心は高いと考える。しかし、これらの物を使って遊んだり飾りを作ったりする様子はあまり見られない。入学して半年以上たったこの時期、見たことや体験したことなどを絵や文字で書き表すことに慣れている児童が多い。しかし、中には、書くことを決めきれず、ワークシートへの記述が進まない児童も数名いる。

○ 単元観と教師の願いから

本単元は、学習指導要領の内容(6)を中心として単元を設定している。これは、生活科の内容構成において、「自らの生活を豊かにしていくために低学年の時期に体験させておきたい活動に関する内容」である。

ここでは、具体的な指導として、前単元「いっぱいあきを見つけたよ」で集めた落ち葉や木の実を使って、遊びや飾りなどを作ったり遊んだりすることを中心に活動を仕組んだ。落ち葉や木の実を使った活動としては、しおり作りやドングリごま、松ぼっくりを使った飾りなど様々な楽しみ方ができると考えた。

また、本単元では、作った物を飾ったり遊んだりする活動中や活動後に、作品を展示する場や一緒に遊べる場を作ったりすることで、人との関わりをもつこともできると考えた。

○ 指導にあたって

まず、「であう」段階で、それぞれの児童がイメージした活動を試す「おためしタイム」を設けた。落ち葉や木の実を使ってできそうな遊びや遊ぶ物、飾り作りについて、試しの活動の時間を複数回位置づけ、自分の生活経験や興味・関心について考えるきっかけとした。そして、「みとおす」段階で、これから特に取り組んでいきたい遊びや遊ぶ物、飾り作りへと絞り込んでいくようにすると共に、幼稚園生を迎えて一緒に遊ぶという目的を知らせることで、これから行う自分の活動への見通しをもたせていくようにした。

次に、「おこなう」段階で、特に興味・関心をもった活動に取り組んだ。自分の思いや願いを明確にし、意識することで活動をより主体的なものとしていく意図があった。また、幼稚園児と一緒に活動するにより、一緒に遊ぶ楽しさや、自分が考えた遊びや遊ぶ物、飾りのよさを味わわせたいと考えた。

そして、最後に「ひらく」段階では、活動を振り返り、分かったことやよかったことなどを伝え合うことを通して、友達や幼稚園児とふれあう楽しさ、取り組みたいことを決めたり考えた活動ができたこと自分のよさについて気付かせるようにした。また、この単元の後にさらに取り組みたいことを決め、生活を楽しくしていこうとする意欲をもたせていくようにした。

④ 単元の展開（全15時間）

試しの活動としての「おためしタイム」を単元の導入段階に4時間設けた。単元の導入段階では、対象との出会いの場とし、1～4時間目は、そこから関わってみたいと思う対象に関わってみる活動を仕組んだ。その単元の構成については次の表2の通りである。

表2 単元の学習過程（主な学習活動と教師の働きかけ）

過程	時配	主な学習活動（○）	教師の主な働きかけ（□）
であう	1	○ 落ち葉や木の実を使った遊びについて知っていることや自分がしたことがあることなどを想起し、身近にある落ち葉や木の実を使って試しに作ったり遊んだりする。 （おためしタイム：ステップ①）	□ 手元にある落ち葉や木の実を基に、これまでの生活経験を思い起こさせるようにする。 □ 落ち葉や木の実を使い、身近にあるもので加工したり工夫したりする活動を促す。 □ 試したことを「おためしマップ」に記録させ、「みとおす」段階に生かせるようにする。
	2	○ 松ぼっくりを使った飾りや遊ぶ物作りを試す。 （おためしタイム：ステップ②－1）	□ 生活班で行い、遊びを試す場合は、教室の前の方や後ろの方の空いているスペースを使いように促す。また、テラスに出てよいことを伝える。
	3	○ ドングリを使った飾りや遊ぶ物作りを試す。 （おためしタイム：ステップ②－2）	□ 飾りと遊ぶ物のどちらも試してみるように促す。 □ 「みとおす」段階での活動に生かせるよう、







	4	○ 落ち葉を使った飾りや遊ぶ物作りを試す。 (おためしタイム：ステップ②ー3)	試したことを「おためしマップ」に記録させておく。
みとおす	5	○ これまでのおためしタイムを基に、自分が特に作ったり遊んだりしたいことを決め、遊び方や準備する物について考える。	□ 「おためしマップ」や「おためしタイム」活動時の写真等を手がかりに、これから特に取り組みたいことを自分で決めるよう促す。 □ 特に取り組みたい理由を問いかけ、思いや願いの自覚を高めるようにする。 □ 幼稚園生を招いてお祭りをすることも含め、「わくわくランド」を作ることを伝える。
おこなう	6・7	○ 前時で考えた遊びや遊びに使う物、飾りなどを作る活動を行う。	□ 自分で用意した材料を中心に活動し、必要に応じて教師が材料や道具を提供する。 □ 友達との関わりがある、遊びや遊ぶ物、飾り作りになるように、競争や比較、展示等の活動を促す言葉かけをする。
	8	○ 作ったり遊んだりした中で分かったことやみんなに呼びかけたいことなどを知らせる。	□ 前時の活動から分かったことや困っていることなどを知らせる場とする。 □ 今後の活動でしてみたいことを考えて、準備する物について考えるように促す。
	9・10	○ 「わくわくランド」でのお祭りを考えて、飾り作りや遊べる物作り、プレゼント等を考え、再度、作ったり遊んだりする。 ○ 試しの「わくわくランド」を開き、感想やアドバイスをクラス内で伝え合う。	□ 幼稚園生も楽しめるような「わくわくランド」になっているか考えさせるようにする。 □ 材料等はできるだけ自分で用意し、教師にお願いする物は事前に伝えさせておく。 □ クラス内で店担当と客担当とお互いに交代しながら試しの「わくわくランド」に取り組みさせる。その中で、どのようにしたらみんなが楽しめるか考え、工夫への感想や、気付いたことなどを、付箋に書いたり直接伝えたりするように促す。
	11	○ 幼稚園生を迎える準備をする。	□ 「わくわくランド」で、幼稚園生が楽しいと感じるような雰囲気作りや対応の仕方が大事なことを伝えておく。
	12・13	○ 附属幼稚園の年長児を招待し、作ったものを使って一緒に遊ぶ。	□ 活動の場所を、「〇〇コーナー」として指定し、幼稚園児が活動しやすいようにする。
	14	○ 作ったり遊んだりする中で分かったことや驚いたこと、友達や幼稚園児とふれあって楽しかったことや気付いたことなどを絵日記で表現する。	□ 絵については、自分も幼稚園の友達も入れるようにし、自分の関わりがどうだったか、振り返らせるようにする。 □ 絵を描きながら振り返って思ったことを言葉で表現させるようにする。
ひらく	15	○ 単元全体を振り返り、遊びの楽しいところや友達のよいところ、自分ができるようになったことなどについて振り返り、これから取り組んでいきたいことをワークシートに書く。	□ 「おためしマップ」やワークシート、絵日記などの表現物や、遊びに使ったもの、活動の様子写真等を使って単元全体の振り返りをさせる。 □ 自分ができるようになったことや、分かったこと等を踏まえて、これからしてみたいと思うような、意欲を喚起する言葉かけを行う。

⑤ 1単位時間の展開例 (3/15)

○ 目標

「おためしタイム」でドングリを使った試しの飾り作りや遊ぶ物作り、遊びなどを行い、試した活動の中で特に楽しかったことを、「おためしマップ」に書き表そうとしている。

(生活への関心・意欲・態度)

学習活動と児童の意識	教師の働きかけ (○) と評価 (◆)
1 本時のめあてを知る。	○ これまでの活動を振り返らせながら、めあてについて確認する。
<div data-bbox="296 560 1225 595" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> どんぐりをつかったあそびをためしてみよう (おためしあそび・パート3) </div>	
2 ドングリを使った遊びや遊びに使う物作り、飾り作りを行う。 <div data-bbox="188 741 632 869" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>的に入れる遊びを試してみるよ。</p> </div> <div data-bbox="188 891 632 1070" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>ドングリごまをつくってみようかな。ドングリのペンダントもいいな。</p> </div>	○ 可能な限り事前に遊ぶための素材を持ち寄らせておく。(空き箱、爪楊枝、紙コップ等) ○ 素材そのもので遊んだり、素材を組み合わせたり、加工して遊んでいる場面から気付いたことを引き出し、もっと取り組んでみたいことへのきっかけとする。 ○ 活動が進まない児童には、一緒に遊びたい児童と活動できるように言葉かけを行ったり、活動のきっかけとなる材料を紹介したりする。 ○ 必要に応じて、どのような遊びにしたら楽しくなるか問いかける。
3 活動の中で、試した活動や楽しかったなことについて「おためしマップ」に書き表す。 <div data-bbox="172 1234 632 1368" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>ぼくは、ドングリでヤジロベエを作ったのが楽しかったよ。</p> </div> <div data-bbox="172 1406 632 1541" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">  <p>〇〇ちゃんとドングリ転がし競争したら、私のが速くゴールした</p> </div> <div data-bbox="172 1570 632 1704" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>ぼくは、ドングリごまを作ったよ。うまく回って楽しかった</p> </div>	○ 時間で区切って「おためしマップ」に書き表す活動に移るよう促す。 <div data-bbox="738 1211 1361 1727" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>◆ ドングリを使った活動に進んで取り組み、おためしマップに、試したことや楽しかった気持ちを書き表そうとしている。(活動の様子・おためしマップ)</p> <p>A: 進んで活動に取り組み、試した活動と楽しかった気持ちの両方をおためしマップに書き表そうとしている。</p> <p>B: 進んで活動に取り組み、試した活動か楽しかった気持ちのどちらかをおためしマップに書き表そうとしている。</p> <p>→ 試した時の気持ちや、楽しかったのはどんな活動をしたときか、振り返らせる。</p> <p>C: 活動に取り組んではいるが、試しの活動と楽しかった気持ちのどちらもおためしマップに書き表そうとしていない。</p> <p>→ どんなことをしたか問いかけたり、一緒に活動していた友達と話しながらどんな気持ちだったか思い出させたりする。</p> </div>
4 前時の活動と本時の活動を比べてどちらが楽しいか考え伝え合う。 <div data-bbox="188 1861 632 1995" style="border: 1px solid black; padding: 5px;">  <p>ぼくは、ドングリ使った遊びがいいな。転がす遊びが楽しいから。</p> </div>	○ 「みとおす」段階につながるように自分が特に関わりたい対象を選ぶ根拠について考えさせるようにする。具体的には、なぜ、楽しいと感じたのかという理由まで述べるように促す。
5 次時の見通しについて確かめる。	○ 次回の活動で用意する物や道具などについてもふれ、次時の活動への見通しがもてるようにする。

(2) 授業の実際・本単元の経過

① はじめに

本単元は、前々単元の「こうえんへゴー！」(10月中旬～10月下旬)や、前単元「いっぱいあきを見つけたよ」(10月下旬～11月中旬)からつながる単元である。

「こうえんへゴー！」では、学校近くのシャボン玉公園に出かけ底にある遊具を使って、公共の場所の使い方について考え、愛着をもって利用しようとする学習を行っている。そしてその公園内にあるイチョウの木や行く途中にある堀、堀端の草花、松の木やそこを行き来する地域に人々の様子などに目を向けさせ、季節の変化を感じとらせるきっかけ作りを行ってきた。

そして、「いっぱいあきを見つけたよ」では、学校敷地内と堀を含めた学校周辺の中から、「秋」の季節感を感じる物集めを行った。子どもたちにとって季節感を感じる物として落ち葉や木の実が中心となっており、集めた物を生かして遊びや遊びに使う物作り、飾り作りに自然な形で移行していくのではないかという想定から、本単元を設定した。

② 前単元までの児童の様相

前々単元の「こうえんへゴー！」では、行く途中にあるドングリや松、には、まだ、あまり実が落ちていなかったこともあり、さほど興味関心を抱くほどではなかった。中には、めざとく松ぼっくりを見つけて持ち帰ったり、イチョウやモミジバフウの葉の色が変わりつつあることに気付いたりしていた児童もいた。

前単元「いっぱいあきを見つけたよ」では、人々の様子や町の様子、行事等よりも、落ち葉や木の実などの身近な自然物に目が行き、集めたい物として「きれいな落ち葉」「ドングリ」「松ぼっくり」「トゲトゲ(プラタナス)の実」「白い(ナンキンハゼ)の実」が多かった。



図3 「こうえんへゴー！」シャボン玉公園へ行く途中の様子



図4 「秋をみつけたよ」落ち葉を見つけた様子



図5 「秋を見つけたよ」松ぼっくりを集めた様子

実際に集めた物の多くが「ドングリ」「松ぼっくり」「落ち葉」だった。集めていく途中や単元の振り返りでは、「ドングリでこまを作りたい。」「トトロ(の人形)を作ったことがあるよ。」「松ぼっくりを水に入ると本当にしぼむ(閉じる)か試してみたい。」などのつぶやきや記述が見られた。



図10 ステップ①「ドングリごま」



図11 ステップ①「松ぼっくりのつるす飾り」

単元2時目（おためしタイム：ステップ②-1）は、前時に話し合っていた「松ぼっくり」を主な対象として、遊びや遊ぶ物、飾りを試しに作っていった。

前時で松ぼっくりを使った活動について写真を用いながら取り上げ、本時の活動を促していった。前時（1/15時）の活動で、楽しそうと思った、けん玉作りを試す様子やミニツリーを作る活動が多く見られた。中には、松ぼっくりをゴムで飛ばす「松ぼっくり鉄砲」や松ぼっくり同士を接着剤でつなげてリースづくりを行う等、新たな発想も生まれ、それが友達にも広がる様子が見られた（図12～15）。



図12 ステップ②-1「松ぼっくりストラップ」



図13 ステップ②-1「松ぼっくりけん玉」



図14 ステップ②-1「松ぼっくり鉄砲」



図15 ステップ②-1「松ぼっくりリース」

試しの活動を行った後、「おためしマップ」に書く活動を行った。試しの活動をもっとしたがる様子が見られたが、「おためしマップ」に書くように促すと、何を書くのか決めきれない様子は、あまりなく、どの子も短時間に自分の楽しかった活動について書き表すことができていた(図16.17)。



図16 「おためしマップ」の記述例①

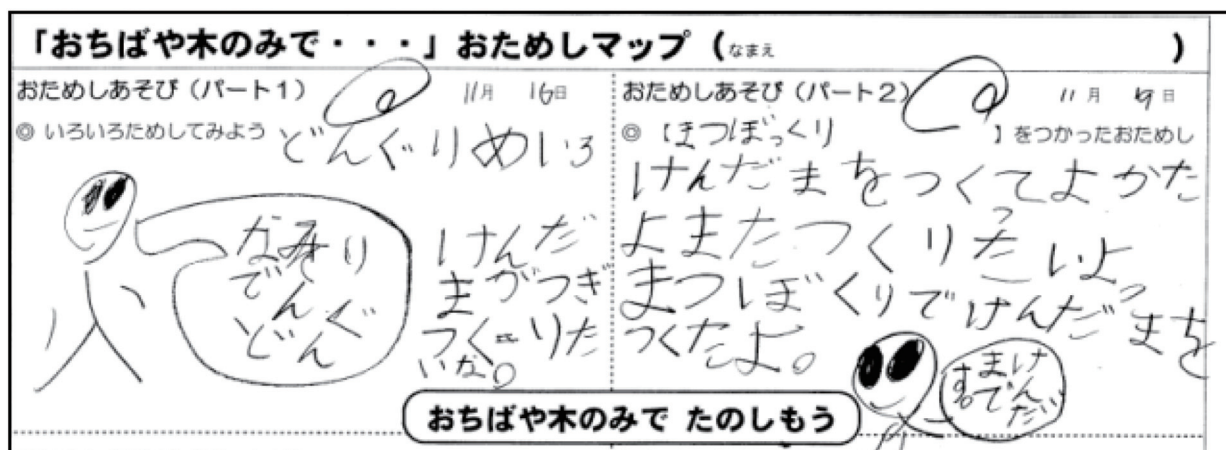


図17 「おためしマップ」の記述例②

このように、本単元でも、いろいろな活動を試しながら3時目や4時目における「おためしタイム」を通して、自分の思いや願いを持ち強めていき、その後の「みとおす」「おこなう」過程へつなげていった。

④ 導入後段「みとおす」過程での様相

単元の初めに位置付けた「おためしタイム」からもっと関わっていきたい対象を選ぶ、「みとおす」過程では、「おためしマップ」と「おためしタイム」での活動の様子の写真を、プリントアウトした物や、テレビ画面に映し出した画像を提示し（前出の図10～15など）、これらを手掛かりに自己決定を行う活動を行った。

ここでは、手順として、「おためしタイム」を振り返る活動からはじめた。4時間の「おためしタイム」を1時間目から順に、自分が行った活動を「おためしマップ」や写真を見ながら発表したり、つぶやいたりしていた。これらの活動の後、どの活動が気に入ったか、もっとしてみたい活動はどのような活動か、何を使った活動をしたいかなどを考えさせ、ワークシートに書かせる活動を行った。その際、なぜこの対象を使うのか、どうしてこの活動を行いたいのかという理由を考えさせ、記述させていった。これから自分がもっと関わりたい対象や活動の理由としては、

「おためしタイムでの活動が楽しかったから」「作ってプレゼントしたいから」「幼稚園生が喜ぶから」「友達と一緒にして楽しかったから」などの理由があげられた。(図18・19)

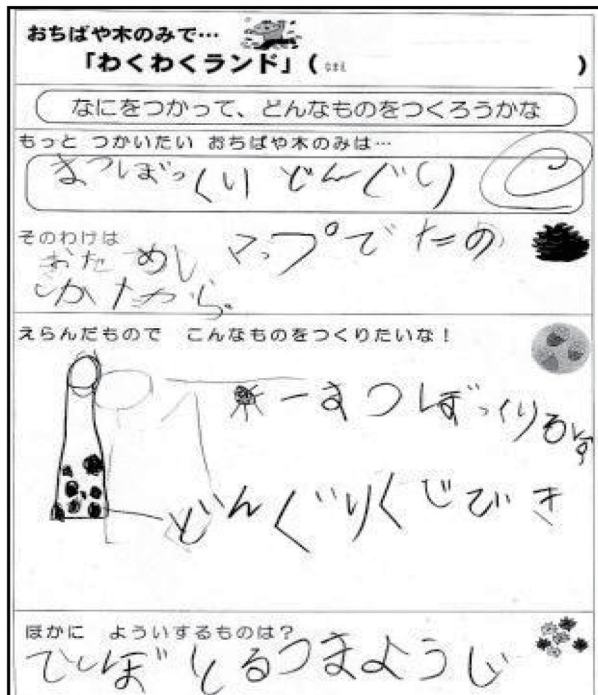


図18 「みとおす」過程での記述例①

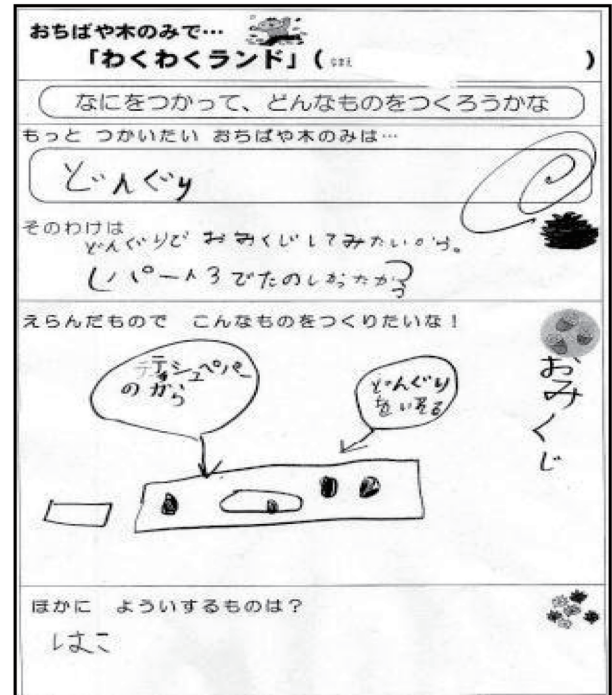


図19 「みとおす」過程での記述例②

⑤ 「おこなう」過程の様相

「おこなう」過程では、前時に決めた「自分が関わりたいと考えた対象」に関わる活動を行った。その際、幼稚園生（附属幼稚園年長児）を招待することを念頭に置きながら、作ったり遊んだりする活動に取り組んだ。

6・7時目では、全員が「みとおす」過程（5時目）に考えた活動を中心に行っていた。ほとんどの児童が、あれこれ活動を変えるのではなく、一つの活動に取り組んでいた。また、8時目では、自分の活動を振り返り、修正や工夫を考えながらも、9時目での活動内容に大きな変化はなく、数を増やしたり、修正を加えたりしながら同じ対象に関わる様子が見られた。その9時目から引き続き10時目に、幼稚園生を招待したときのことを想定して、お互いに「お店」と「お客」に分かれて試しの「わくわくランド」を開いてみる活動を行った。(図20・21)



図20 ちょっと「わくわくランド」の様子①



図21 ちょっと「わくわくランド」の様子②

そこでは、お互いに感想やアドバイスを直接伝えたり、付箋で伝えたりした（前頁：図21）。友達から「ドングリくじをひくときドキドキして楽しかったよ」「葉っぱが付いていて楽しいね。」などの肯定的な感想が多かった。中には「もうすこしドングリを増やした方がいいかも」「ひもを短くした方がいいかも」という意見をもらったり、自分で感じたりしている様子があった。

これらのアドバイスと幼稚園児を招待する前の11時目では、どのような場にするか、必要な物はないかなど、考えた。そこでは、似ている「お店」（くじ引きやおみくじ）や、ミニツリーやブレスレッドなどの飾りを作っていた児童などを組み合わせて、「くじ&賞品」「ドングリごまと楽器と賞品」など、組み合わせてグループを作り、看板などを作成しながら「わくわくランド」の準備を進めていった。

幼稚園児を迎えての「わくわくランド」当日は、張り切って声を上げ、年長児に声を掛け教えたり、一緒に喜んだりする姿があった。（図22）



図22 年長児を招待して「わくわくランド」の様子



図23 14時目・絵日記記述例①



図24 14時目・絵日記記述例②

一緒に触れ合う活動の後、14時目に上記(前頁：図23・24)のような絵日記を書く活動を促した。給食をはさんで5校時目に実施したため、どの児童も鮮明にそのときの様子を思い出し、書くことが決まらない様子はなく短時間で書き終えることができた。また、早く書き終えた児童の中には、友達に楽しかった様子を伝えたい様子があり、数名紹介する時間を設けた。

(4) 単元のおわり「ひらく」過程の様相

単元の終わりには、これまでの活動の様子の写真や、自分を書いてきたワークシート類を基に単元を振り返る活動を行った。記述からほとんどの児童が作ったり遊んだりする活動に満足している様子があった。しかし、中には、年長児を招待した場面で自分のコーナーにあまり来てくれなかったことから、十分な満足を得られなかった児童もいた。

3. 考察とまとめ

(1) 実践からの考察

① 「おためしタイム」と自己決定

どの単元でも、必ず関わりたい対象を選ぶ(自己決定する)場面はある。そのときに判断する材料として、各個人のこれまでの生活経験のみでは、根拠としてそこまで明確ではない。今回、その判断材料として、単元の導入にそれぞれが共通の対象と出会う場を設けた。このことにより、知らずに判断するよりも、少なからず対象について知った上で判断がなされ、児童の思いや願いがより明確なものとなっていったと考える。実際にその後の活動では、自分が特に関わりたいと思う対象を見つけ、それに継続して関わることができたと考える。

根拠を明確にしながら思考し、自己決定(判断)を行うことにより、自分がこれから行う活動への見通しをもつことができたと考える。

② 単元の構成として

本単元においては、自分の大きな方向性を「みとおす」過程で自己決定させたが、その後も、「おこなう」過程において、その都度その都度にこれからの活動について考えさせる場面を設けることにより、自分の活動の修正やよりよいものにしていこうとする姿が見られた。これらは、友達との交流や、幼稚園児という相手意識をもたせることにより自分の独りよがりになる活動ではなく、お互いに刺激し合い、その時々で、自分なりの自己決定を行い、活動の更新が図られ、よりよい活動にしていくことが可能になると考える。

また、低学年児童の特質として、思考と表現の一体的な状況が具体的な対象への関わりとなって現れると考える。しかしながら、その活動は流動的なものであり、児童の姿を捉え評価しつつも、よりよい評価をする手立てとして写真を使ったり、ワークシート等に記録として残させるようにする(できれば残したいと思わせるような活動にする)ことで、よりよい評価ができるのではないかと考える。また、その記録も、児童自身の活動の振り返りとして時間がたった後も見ることができ、振り返りの際に役立つ判断材料となると考える。

(2) 成果と課題

- 単元構成の工夫により、児童が思考し判断する場面を位置付けることにより、児童にとって価値ある対象を見だし、満足出来る活動や体験につながった。
- 思いつきで自分の活動を決定させるのではなく、対象との出会いの場をしっかりと設け対象について知った上で判断することが、児童自身がその後の活動への見通しをもち、主体的な活動へとつながった。
- 今回は導入段階を中心に、取り組んだが、展開での活動の在り方や単元構成、よりよい活動や体験につながる手立てなどを探していきたい。